ПРОИСХОЖДЕНИЕ

- ☐ **Империя**: Когда ты ориентируешься в ситуации, на 12+ получи еще +1 на действие с учетом ответов.
- ☐ **Клоака**: Когда ты прибываешь в новое место, ты можешь спросить у Ведущего об одном факте из истории места.
- ☐ **Федерация**: Когда ты прибываешь в место, где уважают твой труд, тебя приглашают в гости.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты получаешь кредитный чип, коммуникатор и Набор Компаньонки (5 использований): Потратив 1 использование, ты изменяешь свой имидж: макияж, костюм и запах духов. Когда пополняешь запасы, кто-то из твоих поклонников дарит тебе 1 использование на 10+. 1 использование можно купить за 35 кредитов.

Выбери одно оружие:

- ☐ Стилет (ближняя, скрытый);
- ☐ Карманный лазер (средняя, скрытый);

Выбери 2:

- ☐ Наручники и редкие духи с феромонами (+1, когда соблазняешь);
- ☐ Энергощит (+бронированный);
- ☐ 3 метательных ножа (средняя, бесшумный);
- ☐ 150 кредитов;

ПОСТОЯННЫЕ КЛИЕНТЫ

Когда ты работаешь с клиентом больше 3 раз, ты можешь вписать его в этот список. Теперь ты получаешь +1, когда просишь его об услуге. Но не проси больше одного раза за работу, иначе он (или она) решит прекратить ваши деловые отношения.

____

____

____

____

____

____

КОМПАНЬОНКА

Многие народы обладают схожим институтом. На Тао это гейши, на Деве их когда-то называли куртизанками, а архивы ранней колонизации Алуата упоминают гетер. Но компаньонки — это значительный шаг вперед. Прекрасное образование, идеальная внешность и множество необычайно интересных навыков, которые могут сделать время, проведенное в обществе компаньонки, незабываемым.

Но не стоит приравнивать ее к проституткам, ведь секс — далеко не самое главное в работе Компаньонки. В отличии от последних, компаньонка пользуется уважением, пусть и своеобразным. Тем не менее, даже в высшем свете считается допустимым появление в обществе компаньонки.

Компаньонки проходят обучение в стенах гильдии, расположенной на Деве. Правящий дом Акоста издавна покровительствовал гильдии, выпускницы которой долгое время оставались главным украшением Grande Carnaval. После выпуска компаньонки отправляются искать себе постоянных клиентов, поэтому их легко можно повстречать в разных уголках галактики.

Персонаж для ролевой игры **Грань Вселенной: Фронтир**
Автор: Кирилл Румянцев
Иллюстрация: Игорь Есаулов.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

- **Укажи** имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило миру игры, а не выбивалось из него.
- **Выбери** внешний вид. Выбери по одному пункту из каждой строчки или придумай сам.
- **Распредели** +2, +1, 0 и –1 по характеристикам.
- **Выбери** происхождение — если класс подразумевает варианты происхождения персонажа, ты можешь выбрать тот, который тебе подойдет.
- **Впиши** имена соратников в свои связи.
- Внимательно **прочитай** стартовые ходы своего класса и **выполни** все дополнительные шаги, которые там указаны.
- **Прочитай** список снаряжения и **сделай** выбор, если требуется.



СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Образование: Выбери одну область своих знаний:

- ☐ Держатели власти;
- ☐ Публичные персоны и знаменитости;
- ☐ История цивилизации;
- ☐ Подпольные структуры;
- ☐ Теории заговоров;
- ☐ Мода и культура;

Когда ты впервые встречаешь важного NPC, локацию или предмет, относящийся к твоему образованию, ты можешь задать Ведущему любой вопрос о нем. Ведущий ответит тебе правду.

Открытое очарование: Когда ты открыто разговариваешь с кем-то, ты можешь задать ему один вопрос из списка. Он должен ответить тебе честно, и затем может задать один вопрос из списка тебе, на который ты тоже должна ответить честно.

- Кому ты служишь?
- Что ты хочешь, чтобы я сделала?
- Как мне заставить тебя сделать ______________?
- Что ты чувствуешь сейчас?
- Чего ты больше всего желаешь?

Тихая гавань: Когда ты возвращаешься в место, где ты уже была, скажи Ведущему, когда ты была здесь в последний раз. Он расскажет тебе о том, что здесь изменилось.

СВЯЗИ (ВПИШИ СОРАТНИКОВ)

- ________________: Это не первое совместное путешествие.
- ________________: Наслышана об этом человеке.
- ________________: Доверил мне свой секрет.
- ________________: Пользовался моими услугами.

ИМЯ

ВНЕШНИЙ ВИД

Невинные глаза, горящие глаза или озорные глаза

Экзотическая прическа, ухоженные, или стильная укладка

Элегантное платье, дорогая одежда или эпатажный наряд

Точеная фигурка, крепкое тело или пышные формы

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



1D



СНАРЯЖЕНИЕ

БОЕПРИПАСЫ



НАБОР КОМПАНЬОНКИ

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Знаменитость**: Когда ты встречаешь кого-то, кто слышал о тебе, брось+Репутация. На 10+ скажи Ведущему две вещи, которые он о тебе слышал. На 7-9 скажи Ведущему одну вещь, а вторую он скажет сам.
- ☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: ________________________________
- ☐ **Мистификатор**: Когда ты ведешь переговоры, на 7+ ты также получаешь +1 против оппонента.
- ☐ **Незабываемые впечатления**: Когда ты встречаешь кого-то, с кем ты раньше уже встречалась, получи +1 против него.
- ☐ **Отчаянная ложь**: Когда тебя ловят на лжи, у тебя есть последний шанс исправить ситуацию. Брось+Репутация. На 10+ ты успешно выкручиваешься. Этот бросок никогда не получает бонусы или штрафы.
- ☐ **Помощь от друга**: Когда ты помогаешь кому-то, ты тоже получаешь +1.
- ☐ **Тайное искусство**: Пока на тебе нет одежды, ты получаешь +2 против твоего "оппонента". Также ты удваиваешь количество ранений, которые наносишь.
- ☐ **Факультатив**: Выбери еще 1 из списка образования.
- ☐ **Черная вдова**: Когда ты сражаешься с противником противоположного пола (или твоего, если у него не все в порядке с ориентацией), ты можешь использовать Репутацию вместо Ярости или Контроля.
- ☐ **Уклончиво**: Когда ты применяешь свое открытое очарование, ты можешь также задать вопрос: *В чем твоя уязвимость передо мной?* Оппонент не может задать тебе этот вопрос в ответ.